

# *Redevelopment* Permukiman Informal untuk Peningkatan Kualitas Lingkungan Sosial

Angelina Nina Arini Putri; Wahyu Setyawan, ST.MT

Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111, Indonesia

*e-mail:* angelina12@mhs.arch.its.ac.id; wahyu\_s@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Permukiman informal berkaitan erat dengan permasalahan penurunan kualitas lingkungan, baik fisik maupun sosial. Permasalahan yang timbul antara lain RTH yang semakin berkurang, kaburnya batas moral baik dan buruk, dan menurunnya tingkat kesehatan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan penyelesaian yang tepat dan menempatkan pemukim informal sebagai bagian dalam perkotaan. Konsep *redevelopment* yang mengacu kepada kampung merupakan sebuah konsep yang tepat sehingga penghuni permukiman tidak harus pindah dari tempat mereka berasal. Konsep *redevelopment* tersebut diwujudkan dalam obyek rancangan berupa Kampung City Block. Metode yang digunakan adalah *cybernetics*. Metode ini mengaitkan berbagai fenomena yang mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungannya, termasuk lingkungan fisik dan sosial.

**Kata Kunci**—kampung *city block*, Kampung Pakis Gunung, permukiman liar, *redevelopment*.

## I. PENDAHULUAN

**P**ERMASALAHAN permukiman menjadi salah satu permasalahan terbesar yang dihadapi kota-kota besar. Keterbatasan lahan, pengelolaan kota yang kurang tepat, dan ketidakmampuan penduduk untuk membangun permukiman yang layak, mengakibatkan tumbuhnya kantong-kantong kemiskinan. Fungsi kota yang nyaman menjadi hilang, karena sebagian warganya tidak memiliki rumah sendiri, ada yang berusaha menyewa, atau mendirikan rumah-rumah tidak sah di berbagai tempat yang kategorikan sebagai permukiman liar seperti di bantaran sungai, tepian rel kereta api, bahkan tempat pemakaman (gambar 1) [1]. Oleh karena itu, dibutuhkan penyelesaian yang tepat dan menempatkan pemukim liar sebagai bagian dalam perkotaan.

Konsep *redevelopment* permukiman mengandung pengertian penataan kembali suatu kawasan permukiman dengan memperbaiki fungsi lama yang telah ada dan menambahkan fungsi baru. *Redevelopment* bertujuan untuk peningkatan kualitas lingkungan maupun penghuni kawasan tersebut sehingga penghuni permukiman tidak harus pindah dari tempat mereka berasal [2].

*Redevelopment* permukiman tersebut diwujudkan dalam bentuk obyek rancangan berupa kampung *city block* yaitu hunian vertikal yang tetap mempertahankan karakter khas kampung, baik secara fisik maupun non fisik. Karakter fisik

dapat dilihat dari hunian yang heterogen dan adanya gang-gang baik sebagai ruang bersama maupun untuk sirkulasi. Sedangkan karakter non fisik berupa interaksi dan hubungan sosial antarwarga yang sangat kuat dan karakter masing-masing warga yang sederhana. Dengan mempertahankan karakter-karakter tersebut diharapkan mampu menempatkan kembali penghuni asli tanpa merubah perilaku sosial dan gaya hidup yang lama. Adapun yang menjadi obyek studi pada rancangan ini adalah Kampung Pakis Gunung dengan *pocket space* (gambar 2) dan gang-gang khas kampung (gambar 3).

## II. EKSPLORASI DESAIN DAN PROSES RANCANG

### A. Pendekatan dan Metode Desain

Pendekatan yang digunakan adalah *cybernetics*. Pendekatan ini Sistem pendekatan desain *cybernetics* menekankan perlunya mempertimbangkan kualitas lingkungan yang dihayati oleh pengguna dan pengaruhnya bagi pengguna lingkungan tersebut. Pendekatan ini secara holistik mengaitkan berbagai fenomena yang mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungannya, termasuk lingkungan fisik dan sosial [3].

Dalam sistem pendekatan sibermetik dibuat evaluasi perbandingan antara apa yang dihayati atau dialami pengguna dengan apa yang menjadi kriteria yang diinginkan atau yang menjadi sasaran klien ataupun yang disusun secara eksplisit oleh arsitek. Proses umpan balik *cybernetics* ini bertujuan memberi koreksi sebagai hasil evaluasi bagi perencanaan [3].

### B. Konsep Desain

Strategi *urban renewal* dapat dilakukan dalam tiga bentuk. Pertama, dengan peningkatan efisiensi, keefektifan, dan produktivitas fungsi yang ada pada saat itu. Kedua, dengan menghidupkan kembali fungsi lama yang telah pudar. Ketiga, dengan memberikan fungsi baru yang menurut pertimbangan akan lebih efektif, efisien, dan produktif ditempatkan di bagian kota tersebut [4].

Strategi tersebut kemudian diaplikasikan dalam obyek perancangan terdiri dari 3 poin, yaitu:

1. Peningkatan efisiensi, keefektifan, dan produktivitas fungsi yang telah ada, yaitu hunian warga, panti asuhan, dan pocket space.



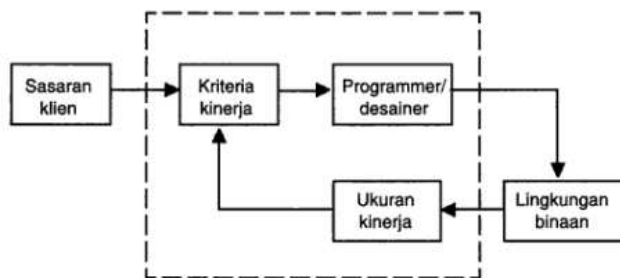
Gambar 1. Pemukim Liar di Area Pemakaman (Sumber: Dok.Pribadi)



Gambar 2. Pocket Space (Sumber: Dok.Pribadi)

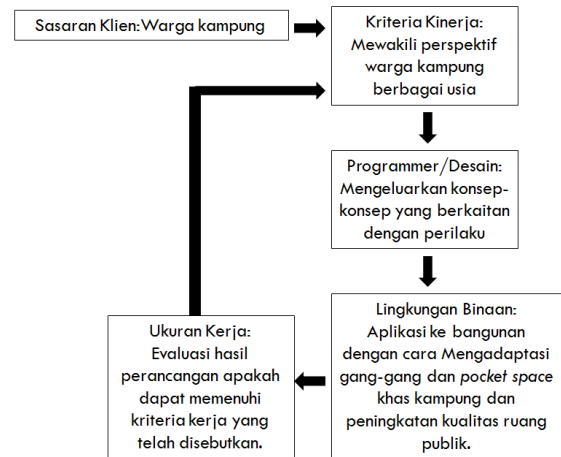


Gambar 3. Gang-gang Khas Kampung (Sumber: Dok.Pribadi)

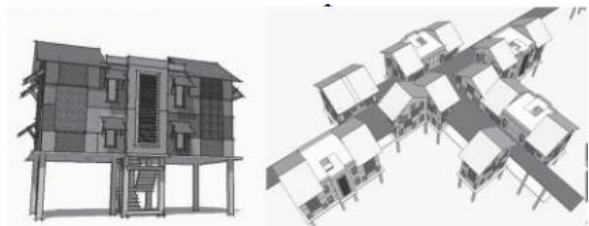


Gambar 4. Proses feedback rancangan pada Pendekatan Cybernetics (Sumber: Arsitektur Manusia dan Perilaku, 2004)

2. Menghidupkan kembali fungsi lama yang telah pudar, yaitu ruang terbuka hijau yang sekarang telah didominasi untuk permukiman.
3. Memberikan fungsi baru yang menurut pertimbangan akan lebih efektif, efisien, dan produktif, yaitu penambahan fungsi baru berupa area bermain, kebun sayur dan TOGA, dan lapangan olahraga.



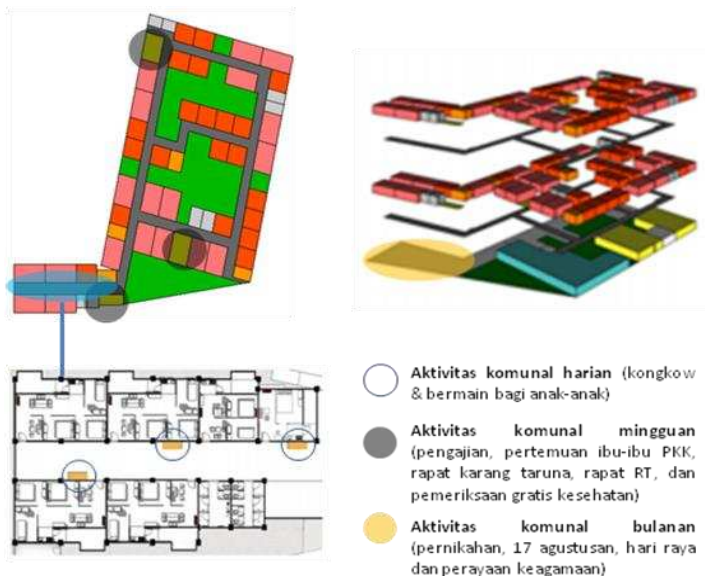
Gambar 5. Aplikasi Metode Desain pada Rancangan (Sumber: Dok. Pribadi)



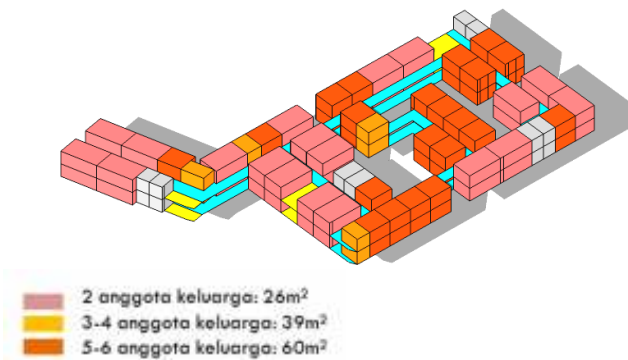
Gambar 6. Innovative Kampung City Block (Sumber: Prayitno, 2013)



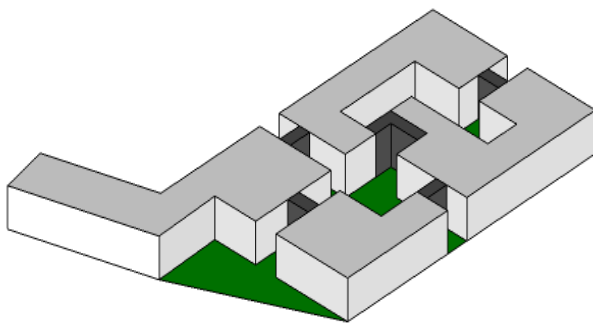
Gambar 7. Gang Kampung dan Pocket Space (Sumber: Prayitno, 2013)



Gambar 8. Letak Pocket Space (Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 9. Konfigurasi Hunian (Sumber: Dok. Pribadi)



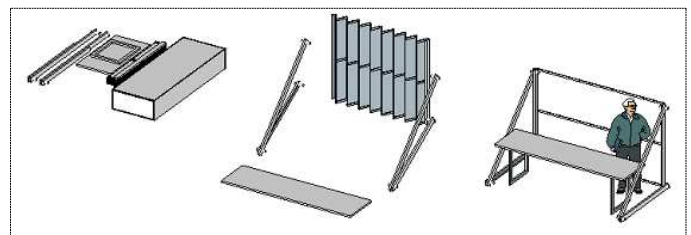
Gambar 10. Orientasi Bangunan (Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 11. Selasar untuk Kongkow dan Bermain (Dok. Pribadi)



Gambar 12. Pocket space untuk aktivitas komunal harian atau mingguan (Dok. Pribadi)



Gambar 13. Area Komersial (Dok. Pribadi)

### Konsep kampung *city block*

Kampung *city block* merupakan inovasi dari rumah susun bertingkat rendah yang dinilai lebih humanis (gambar 6) [2].

Gang kampung memberikan para penghuni kesempatan untuk saling bertemu. Oleh karena itu ruang-ruang ini sangat krusial mendukung aktivitas sosial para penghuni yang tinggal di dalam lingkungan kampung (gambar 7) [2].

Sedangkan *pocket space* digunakan tidak hanya sebagai ruang untuk beraktivitas sosial (tempat berkumpul bersama atau olahraga bersama) tetapi juga digunakan sebagai ruang aktivitas informal yang menyertakan aktivitas penyediaan jasa dan retail, semisal kedai makanan, kios kecil yang menyediakan kebutuhan sehari-hari, dan kadang-kadang pasar kecil saat pagi hari. [2]. Berikut ini adalah poin-poin yang diimplementasikan pada kampung *city block*:

1. Mengadaptasi konfigurasi hunian lengkap dengan gang-gang dan *pocket space* khas kampung. *Pocket space* dibagi menjadi tiga sesuai aktivitas komunal yang terjadi, yaitu aktivitas komunal harian, mingguan, dan bulanan (gambar 8).
2. Dalam 1 bangunan terdapat berbagai jenis tipe hunian agar terjadi interaksi sosial yang harmonis (gambar 9).
3. Orientasi bangunan menghadap ke inner courtyard agar ketika keluar dari dalam rumah, warga langsung bisa merasakan ruang bersama (gambar 10).

### III. HASIL RANCANGAN

Desain *pocket space* berdasarkan aktivitas komunal yang terdiri dari 3 kategori, yaitu aktivitas komunal harian (gambar 11), aktivitas komunal mingguan (gambar 12), dan aktivitas komunal bulanan (gambar 13).

### IV. KESIMPULAN

Penurunan kualitas lingkungan yang terjadi pada permukiman informal membutuhkan penyelesaian yang tepat. Konsep redevelopment permukiman yang mengadaptasi hunian vernakular khas Indonesia, atau yang biasa disebut kampung, mampu menjawab permasalahan tersebut. Prinsip dasar dari proyek ini adalah menempatkan kembali penghuni asli tanpa merubah gaya hidup mereka yang lama.

Konsep redevelopment tersebut diwujudkan dalam obyek rancangan berupa kampung *city block* yaitu hunian vertikal yang tetap mempertahankan karakter khas kampung, baik secara fisik maupun non fisik. Poin-poin yang diimplementasikan pada kampung *city block* untuk meningkatkan kualitas lingkungan sosial antara lain:

1. Mengadaptasi konfigurasi hunian lengkap dengan gang-gang dan *pocket space* khas kampung. *Pocket space* dibagi menjadi tiga sesuai aktivitas komunal yang terjadi, yaitu aktivitas komunal harian, mingguan, dan bulanan.
2. Dalam 1 bangunan terdapat berbagai jenis tipe hunian agar terjadi interaksi sosial yang harmonis.
3. Orientasi bangunan menghadap ke inner courtyard agar ketika keluar dari dalam rumah, warga langsung bisa merasakan ruang bersama.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A N mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas bantuan dan dukungannya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Basundoro, Purnawan, Problem Permukiman Pasca Revolusi Kemerdekaan: Studi Tentang Pemukiman Liar di Surabaya Tahun 1945-1960 (2004)
- [2] W. Prasasti Barada, Dhani Mutiari (2013), Analisis Space Syntax Rumah Susun Berbasis Gang Kampung, Simposium Nasional RAPI XII UMS, Surakarta
- [3] Laurens, Joyce Marcella. "Arsitektur dan Perilaku Manusia". (2004)
- [4] Buissink. "Aspects of urban renewal : report of an enquiry by questionnaire concerning the relation between urban renewal and economic development".(1985)